



FLVW
Marketing GmbH

TURNIERBESTIMMUNGEN

Bochumer eStadtmeisterschaft
powered by Sparkasse Bochum

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines	2
Liga	2
Teilnehmer und Teams	2
Anmeldung	2
Kommunikation	2
Datenschutz	2
Ligastruktur	3
Startzeit	3
Ligasystem	3
Ranking	3
Preispool	3
Live-Streaming	4
Zusammensetzung der Teams	4
Anzahl Spieler	4
Verantwortliche	4
Spielablauf	4
Spieltag/Spielzeit	4
Spielbegegnung	5
Spieleinstellungen	5
Nichterscheinen	6
Disconnect	6
Proteste & Fragen	6
Allgemein	6
Beweispflicht	6
Verpflichtungen	7
Allgemein	7
Pünktlichkeit	7
Aktivität	7
Rechtsweg	8

Allgemeines

Liga

Die Bochumer eStadtmeisterschaft powered by Sparkasse Bochum ist eine Liga für Bochumer Fußball- und Leichtathletikvereine im esports-Titel „FIFA 20“. Sie wird ausgerichtet vom FLVW Kreis Bochum und organisiert von der FLVW Marketing GmbH, Inhaber des FLVW**ESPORTS** Hubs und des FLVW**ESPORTS** Discord-Servers. Sie dient der Förderung des esports im regionalen und lokalen Bereich sowie der zukunftsorientierten Angebotserweiterung für die Fußball- und Leichtathletikvereine der Stadt Bochum.

Teilnehmer und Teams

Jede natürliche Person ist bei Vollendung des 16. Lebensjahres berechtigt, an der Bochumer eStadtmeisterschaft teilzunehmen. Ein Spieler des Teams muss jedoch mindestens 18 Jahre alt sein. Der Teilnehmer muss über eine PlayStation 4 inkl. einer legal erworbenen Version des Spiels „FIFA 20“ und einen Breitband-Internetanschluss verfügen. Außerdem muss ein Zugang zu den Online-Funktionen von „FIFA 20“ mittels PlayStation Plus gewährleistet sein. Ein Zusammenschluss (Team) aus mindestens zwei (2) und maximal vier (4) Teilnehmern ist notwendig, um an der Liga teilzunehmen. Ein Team ist dann spielberechtigt, wenn alle Teilnehmer eingetragenes Mitglied in ein und demselben Bochumer Fußball- oder Leichtathletikverein sind. Das Team startet somit unter dem Namen des entsprechenden Vereins.

Anmeldung

Alle Fußball- und Leichtathletikvereine im städtischen Raum Bochum sind berechtigt, ein Team zur Bochumer eStadtmeisterschaft anzumelden. Die Anmeldung von mehr als einem Team pro Verein ist nicht erlaubt. Die Anzahl der teilnehmenden Teams ist auf zehn (10) begrenzt (siehe *Ligasystem*).

Kommunikation

Die Kommunikation während der Ligaphase erfolgt mit von der FLVW Marketing GmbH autorisierten Personen, die im Folgenden als „Liga-Administration“ tituliert werden. Als primäre Kommunikationsplattform ist der hauseigene Discord-Server von FLVW**ESPORTS** vorgesehen. Hier erreichen alle Teilnehmer die Liga-Administration für offene Fragen und Probleme. Weitere Informationen zu Tabellsituationen und Spielergebnissen werden im Internet auf flvw-esports.de hochgeladen.

Datenschutz

Jeder Teilnehmer/jeder Verein erklärt sich einverstanden, dass Spieler- sowie Teamnamen inkl.

Vereinslogo auf flwv-esports.de, dem hauseigenen Discord-Server und Social-Media Kanälen sowie in der lokalen Presse veröffentlicht werden.

Jeder Teilnehmer ist dazu verpflichtet, seine PlayStation Network (PSN)-ID im eigenen Account auf flwv-esports.de zu hinterlegen. Die Nutzung multipler Spiel-Accounts ist untersagt und resultiert in einer Disqualifikation.

Ligastruktur

Startzeit

Die Anmeldephase zur Bochumer eStadtmeisterschaft beginnt am Dienstag, den 14. Juli 2020. Die erste Spielwoche wird in der Kalenderwoche 31 (2.08.2020) ausgetragen. Regelspieltag ist der jeweilige Sonntag.

Ligasystem

Die Bochumer eStadtmeisterschaft wird in einem eingleisigen Ligasystem (Hinrunde) mit mindestens zehn (10) Teams ausgespielt.

Ranking

Die Tabellensituation der Liga wird der Reihenfolge nach wie folgt berechnet:

1. Verhältnis zwischen Punkten
2. Verhältnis zwischen Tordifferenzen
3. Verhältnis erzielter Tore
4. Direkter Vergleich zwischen zwei Teams. Der Gewinner dieser Spielbegegnung erhält den Vorteil
5. Losentscheid

Preispool

Der von der Sparkasse Bochum zur Verfügung gestellte Preispool beläuft sich auf 1.500€ und wird unter den besten vier (4) Teams wie folgt aufgeteilt:

1. Platz: 650,00€
2. Platz: 450,00€
3. Platz: 250,00€
4. Platz: 150,00€

Hinzu kommen diverse Sachpreise.

Live-Streaming

Die Spielbegegnungen der letzten Spielwoche werden auf der Streaming-Plattform twitch.tv mit einer organisierten Live-Coverage übertragen.

Das Streaming der vorherigen Spielbegegnungen aus der In-Eye-Perspektive ist grundsätzlich erlaubt. Bei einer geplanten Live-Übertragung muss im Vorfeld die Liga-Administration informiert werden.

Zusammensetzung der Teams

Anzahl Spieler

Das Team eines Vereins setzt sich aus mindestens zwei (2) bis maximal vier (4) Spielern zusammen, die alle eine eingetragene Mitgliedschaft des zu vertretenden Vereins vorweisen müssen. Teams, die zu Saisonbeginn nicht über die Mindestanzahl von zwei (2) Spielern verfügen, sind nicht spielberechtigt und werden vom Spielbetrieb ausgeschlossen.

Verantwortliche

Jeder Verein hat für sein Team einen Teamcaptain (Spielführer) zu stellen. Der Spielführer ist während der Ligaphase für die Abstimmung von Spielterminen mit den anderen Teams und für die Kommunikation mit der Liga-Administration auf dem Discord-Server von **FLVW ESPORTS** verantwortlich. Außerdem ist der Spielführer das kommunikative Bindeglied zwischen Vereinsvorstand und teilnehmendem Team. Bei Vollendung des 18. Lebensjahres ist ein Spieler berechtigt, die Position des Spielführers zu übernehmen.

Der Spielführer hat eine Vorbildfunktion innerhalb des Teams und der Liga. Sie handeln und sprechen immer im Namen des Teams. Verhält sich der Spielführer eines sportlichen Wettkampfes unangemessen, führt dies zum sofortigen Ausschluss des gesamten Teams.

Spielablauf

Spieltag/Spielzeit

Der Spielzeitraum der Bochumer eStadtmeisterschaft beläuft sich auf fünf (5) Wochen. Alle Spielwochen werden als Doppelspieltag ausgetragen, sodass innerhalb einer Spielwoche zwei Ligaspiele bestritten werden. Dies betrifft nicht die letzte Spielwoche, in welcher die jeweils letzte Spielbegegnung jedes Teams einzeln ausgespielt wird. Diese wird in der Kalenderwoche 35 (24.-30.08.2020) ausgetragen.

Die Ligaspiele sind in der entsprechenden Spielwoche jeweils am Sonntag zu veranstalten. Die hierfür vorgegebene Standardspielzeit ist um 19:00 Uhr. Falls es einem der beiden Teams nicht möglich ist, um diese Uhrzeit spielbereit zu sein, muss das entsprechende Team in den

Austausch mit dem Gegner und der Liga-Administration gehen, um eine alternative Uhrzeit zu vereinbaren. Bei erfolgreicher Terminfindung ist die Liga-Administration auf dem Discord-Server zu informieren.

Terminänderungen müssen spätestens bis zum Freitag, 20:00 Uhr vor der Begegnung beidseitig akzeptiert und der Liga-Administration zugetragen werden. Bei ausbleibender Einigung bzw. Kommunikation kommt der Standardtermin zum Greifen.

Spielbegegnung

Eine einzelne Spielbegegnung setzt sich aus zwei (2) 1-gegen-1-Spielen (Spiel 1 & Spiel 2) zusammen. Pro Spieltag kommen jeweils zwei (2) Spieler jedes Teams zum Einsatz. Die aktiven Spieler beider Teams müssen bis spätestens eine (1) Stunde vor Spieltermin der Liga-Administration genannt werden. Hier muss klar erkennbar sein, welcher Spieler sowohl im ersten (A) als auch im zweiten Spiel (B) zum Einsatz kommt. Somit spielen im ersten Spiel beide A-Spieler und im zweiten Spiel beide B-Spieler gegeneinander. Dass beide Spiele simultan ausgetragen werden, ist grundsätzlich erlaubt. Die Ergebnisse beider Partien sind der Liga-Administration mitzuteilen.

Das Endergebnis der Spielbegegnung setzt sich aus beiden Endergebnissen der Einzelspiele zusammen. Der Gesamtsieger der Begegnung erhält drei (3) Punkte für die Tabelle, bei einem Unentschieden erhält jedes Team einen (1) Punkt.

Beispiel 1:

Heim A 4:2 Gast A & Heim B 1:3 Gast B – Gesamtergebnis 5:5 (Unentschieden)

Beispiel 2:

Heim A 0:4 Gast A & Heim B 6:1 Gast B – Gesamtergebnis 6:5 (Heim gewinnt)

Spieleinstellungen

Die Spiele der Bochumer eStadtmeisterschaft werden unter folgenden spielinternen Einstellungen durchgeführt:

Halbzeitlänge: 6 Minuten, ohne Verlängerung & Elfmeterschießen

Steuerung: keine Vorgabe

Spielgeschwindigkeit: Normal

Modus: FIFA 85er-Modus

Zu wählende Mannschaften: Borussia Dortmund, FC Schalke 04, VfL Bochum, Arminia Bielefeld, SC Paderborn, SC Preußen Münster

Es besteht keine Mannschaftsexklusivität, d.h. beide Vereine können mit derselben Mannschaft gegeneinander spielen.

Der Spieler des erstgenannten, also des Heimteams, erstellt die Spiellobby und lädt den Gegner in diese ein.

Entsprechen die Einstellungen einer Spielbegegnung nicht den Vorgaben, ist das Match ungültig und wird nicht gewertet.

Nichterscheinen

Sollte ein Spieler 15 Minuten nach offiziellem Spielbeginn nicht erscheinen, muss dies der Liga-Administration unverzüglich gemeldet werden. In diesem Fall wird das Spiel mit 3:0 für den anwesenden Spieler gewertet.

Disconnect

Sollte ein Spiel aufgrund serverseitiger Probleme unterbrochen werden, so ist dieses Spiel nach beidseitiger Kommunikation schnellstmöglich nachzuholen.

Sollte sich herausstellen, dass es sich um einen bewussten Disconnect eines Spielers handelt, wird das Spiel mit 3:0 gegen ihn gewertet, es sei denn das Torverhältnis war schlechter als -3, dann wird das Ergebnis beim Disconnect gewertet.

Proteste & Fragen

Allgemein

Jegliche Fragen und Beschwerden müssen über den Discord-Server von FLVW**ESPORTS** bei der Liga-Administration via Privatnachricht eingereicht werden. Wenn eine Spielbegegnung angefochten werden soll, muss dies bis spätestens 24 Stunden nach Beendigung der Begegnung erfolgt sein. Als Beweisgrundlage akzeptiert die Liga-Administration ausschließlich Fotos oder Screenshots von Chats, Spielergebnissen und ähnlichem. Die Veröffentlichung jeglicher Support-Inhalte ist verboten und führt zum sofortigen Ausschluss aus der Liga.

Beweispflicht

Es liegt in der Verantwortung jedes protestführenden Teams, genügend und eindeutige Beweise vorzulegen. Proteste, die aufgrund mangelnder Beweisgrundlage nicht klar dargestellt werden, können nicht bearbeitet werden.

Um im Zweifelsfall vor falschen Angaben abgesichert zu sein, sollte von jedem fragwürdigen Sachverhalt (falsches Ergebnis, unangemessene Ausdrücke eines Spielers, falscher Spieler im Einsatz, etc.) ein Foto/Screenshot aufgenommen werden.

Verpflichtungen

Allgemein

Mit der Teilnahme an der Bochumer eStadtmeisterschaft erkennen die Teilnehmer die Turnierbestimmungen ohne Einschränkungen an und folgen den Anweisungen der Liga-Administration. In den Turnierbestimmungen festgelegte Regelungen können durch die Liga-Administration angepasst werden, wenn sie dem Erhalt des Wettbewerbsgedankens und der Integrität der Liga entsprechen.

Jeder Teilnehmer hat anderen Teilnehmern und der Liga-Administration den gebührenden Respekt entgegenzubringen. Beleidigungen, rassistische, sexistische Äußerungen sowie unfaires oder respektloses Verhalten werden nicht toleriert und führen zum sofortigen Ausschluss aus der Liga.

Pünktlichkeit

Jedes Team hat mit ihren ausgewählten Spielern zu Terminen des Ligabetriebs pünktlich anwesend zu sein. Als zeitliche Grundlage wird der beidseitig vereinbarte Termin genutzt. Hier besteht eine Kulanzzeit von 15 Minuten (siehe *Nichterscheinen*).

Datenschutz

Im Sinne des Datenschutzes verweist die FLVW Marketing GmbH auf die bestehenden Datenschutzbestimmungen gemäß DSGVO unter https://www.flw-esports.de/de_DE/Datenschutz.

Aktivität

Mit der Teilnahme an der Bochumer eStadtmeisterschaft erklärt sich jedes Team zur aktiven Teilnahme bereit. Um zeitliche Abläufe nicht zu verzögern, sollte jedes Team stets zu den vereinbarten Terminen spielbereit sein.

Sollte ein Team nicht länger an der Liga teilnehmen wollen, muss dies der Liga-Administration mitgeteilt werden. Hier werden ausschließlich Meldungen des Spielführers akzeptiert.

Ein Team ist vom Ligabetrieb zu suspendieren, wenn es bei drei (3) Spielbegegnungen vollständig, d.h. zu beiden Spielen, nicht erschienen ist.

Rechtsweg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.